

利用游戏教学法“找字比赛”提高 Bumi Khatulistiwa 初中二年级的学生对汉字的记忆力

Lyfenia Meycafiani

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin FKIP Untan Pontianak

Email: lyfenia_meycafiani@yahoo.co.id

摘要

游戏教学法是以游戏的方式来进行教学。在教学的过程中，游戏充满鼓励性和挑战性。游戏教学法也可以给课堂教学带来许多便利。学生会在娱乐环境中更快速地理解教学内容。笔者使用游戏教学法进行研究，目的是为了了解学生对游戏教学是否能提高学生的汉字记忆力。为了证明游戏教学对记忆汉字的作用，笔者在 Bumi Khatulistiwa 初中二年级进行了实验。教学实验后，笔者获得的结果是，使用游戏教学明显能提高学生的汉字记忆力，也能提高学生的测试成绩。学生的后测试成绩比前测试成绩高。学生前测的平均成绩是 42.31%；而使用游戏教学法之后，学生测试的平均成绩是 81.54%。笔者采取该校的及格分数作为标准分，就是 75 分。根据该校的标准分，使用了游戏教学法之后，学生对后测试及格率为 80%。这表示游戏教学法能够有效地以便学生很快能了解教学内容并记住汉字。

关键词：汉字，记忆，游戏教学法

Abstract

The game method is a using games hold teaching. In teaching process, games full of the spirit and challenge. Using games also provides much convenience in the teaching process. In the pleasant atmosphere of the class, students will more quickly understand the content of teaching. The author uses a game in conducting the research, the goal is to understand whether using the games can improve students memories of the characters mandarin. To prove the effect of the method considering the game in mandarin characters, the author conducted research in Bumi Khatulistiwa junior high school for student grade 2. After the resarch, the results obtained by the author is using a game method can obviously improve students memories of the mandarin characters, but it also can improve student test scores. The post test scores of students is more than the value of the pre test. The average value of pre test students is 42,31%, after using the game, the average value of the post test students increased to 81,54%. The author uses the school minimum completeness criteria as the standard value is 75. Based on the school minimum completeness criteria, after using game, the percentage of students who pass the post test is 80%. This proves game method has the effect that the students quickly understand the content of teaching and also remember the characters mandarin.

Keywords: Characters Man darin, Memory, Game Method

随着对外汉语教学的发展，越来越多的国家开始关注对外汉语教学，在印度尼西亚也不例外。印尼西加省坤甸市的许多学校都开设了汉语课。但是实际情况在坤甸的汉语教学中学生的汉语水平还不太好。在班里有一些学生喜欢说话、很积极，

但还有一些学生不喜欢说话、不敢回答教师的问题。在一个有效的教学过程中，教师和学生需要有一个互动。所以教学中的一个问题应该是如何让学生喜欢学习汉语。教师如何让学生主动地参与课堂活动，这就涉及到教法的学问了。

笔者在 Bumi Khatulistiwa 初中学校发现学生学习汉语时遇到一个问题是在刚开始学习汉语时,显得十分地不适应。学生们对汉语一点都不感兴趣,觉得学习汉语很难也很无聊,特别是学习汉字的时候。在汉语教学过程中汉字是他们遇到最大的困难。对学生们来说汉字又难认又难记。他们需要比较长的时间才能掌握所学到的汉字。那么如何让学生尽快记住新的汉字呢?笔者认为游戏教学法是效果最高的辅助性工具。除了那意外如果你要上好课,还是要做好备课等一系列传统的工作。为了证明游戏对记忆汉字的作用笔者选择“利用游戏教学法‘找字比赛’提高 Bumi Khatulistiwa 初中二年级学生对汉字的记忆力”作为笔者的研究题目。

崔永华(2011)认为汉字是汉语的书面形式,是对外汉语教学的重要组成部分。对于以汉语为第二语言的学习者来说,汉字也是必须掌握的工具。但是汉字难认,难记,难写也是一个客观的事实。胡文华(2003)认为汉字的特点有六个:(1)汉字是形音义的统一体。(2)汉字具有超地域性;(3)同音字多,形似字多;(4)从表音义和识记的角度看,汉字的字形结构是以部件为主要单位的;(5)结构复杂,字形的见形知音能力差;(6)汉字的字形表语素义是丰富的。

赵金铭(2013)认为汉字教学是对外汉语教学的一个重要组成部分,同时也一直被看作是提高对外汉语教学效率的一个重要制约因素。现代汉字作为记录现代汉语的书写符号系统,由于其自身在读写认方面的特殊性,导致了它与汉语语音、词汇、语法之间形成一种错综复杂的关系,外国学习者汉字认知和学习的特点以及存在的种种困难,使得汉字研究和对外汉字教学成为对外汉语教学系统中一个非常棘手的问题。

韩鑫兴(2009)认为游戏在语言教学中可以被定义为一种有组织的活动,并且通常包含下列内容(1)一个特定的任务或目标;(2)一套规则;(3)游戏者之间的竞争;(4)游戏者之间沟通所用的口头或书面语言。在这个复杂过程中,乐趣和笑声是必不可

少的成分。游戏是一个包含规则,目标和乐趣这三大要素的活动。它们为学生提供了一个实践的机会,用目的语来真正沟通,尽管只是在一定的范围内进行练习,但也架起了课堂与现实世界之间的桥梁在游戏创造的随意轻松的环境中,学生能更快更好地记忆。

匡小荣(2008)认为做游戏是最生动、具体的获得知识、开阔眼界、学习汉语的方式、让孩子多看、多听、多动手、是认识事物、发展智力的重要途径和方法。游戏是儿童快乐而自主的一项实践活动,儿童在游戏中自由支配自己的行动,在游戏中增加与同伴接触和交往的机会,调动学习积极性,将知识融于游戏中,让儿童在情趣盎然的游戏中练习所学知识,也在不知不觉中掌握了知识,更重要的是感受到了学习华文乐趣。儿童与同伴共同游戏,是语言实践的好机会,在游戏中,学生们的语言变成了角色之间的对话,实现着社会的交往,是语言的对答,应变,协调能力得到了极大的锻炼。Victor Siye Bao(2010)认为游戏的设计原则分为五个类型:(1)游戏应有目的性;(2)游戏应有创造性;(3)游戏要有一定难度;(4)游戏应有可操作性;(5)游戏应具备多样性。韩鑫兴(2009)认为游戏教学有六个优点:(1)游戏是课堂中一种很好的调节;(2)游戏充满激励性和挑战性;(3)学习一门语言需要大量的努力。游戏帮助学生持续努力地学习;(4)游戏能在语言实践中锻炼听,说,读,写,的各种技能;(5)游戏鼓励学生相互交流和沟通;(6)游戏能够建立一个有意义的语言环境。

毋静雨(2015)游戏教学法按照游戏实施的目的可以分为:语言训练类游戏和交际训练类游戏。从游戏实施时间可以分为三类:课前游戏,课中游戏和结果游戏。

徐子亮(2008)认为识记是记忆过程的第一阶段,是信息保持的前提。有良好的识记,才有较佳的记忆效果。因而可以说,识记是影响记忆的重要因素。识记按其无预定目的和是否经过主观努力,可分为有意识记和无意识记。王斌(2011)认为记忆(memory)是过去的经验在人

脑中的反映，包括识记、保持、再认或再现三个环节。运用信息加工的术语来讲，记忆是人脑对外界输入的信息进行编码、存储和提取的过程。记忆可将人过去和现在的心理活动联系在一起。因此，人能不断地积累知识和经验。徐子亮（2008）认为记忆的基本特征有三个方面：(1) 记忆是过去经验在人脑中的反映；(2) 记忆的三个基本环节；(3) 记忆表象的直观性和概括性。

研究方法论

笔者的研究对象是 Bumi Khatulistiwa 初中二年级学生，A 班和 B 班的。一共有 30 名学生，分为 10 名女生和 20 名男生。笔者采取两种研究方法：测试法和实验法。测试法是通过测试让学生回答一系列与教育目标有关并有代表性的问题，从学生的答案中提取信息。笔者用测试法来进行前测和后测。

实验法是指有目的地控制一定的条件或者创设一定的情境，以引起被试的某些心理活动进行研究的一种方法。

笔者的研究步骤如下：(一)进行前测。内容是学生学过的汉字（第一课到第二课），包括：西，瓜，大，苹，果，小，多，少，难，女，头，发，长，短，水，梨，今，天，气，很，花，漂，亮，风，高，兴，脚，新，旧，蓝，云，白；(二)利用游戏教学法进行教学实验，笔者通过 3 个课时进行教学实验；(三) 进行后测。内容是学生通过游戏教学过程（第三课到第五课），包括：真，高，座，山，好，看，吃，玩，听，首，歌，爬，空，树，狗，非，常，可，爱，聪，明，只，猫，鸟，喜，欢，它，热，闹，草，绿，朋，友，湖，色，桥，人，忙，累，去；(四)对前测和后测的成绩进行分析；(五)对分析结果进行说明并得出结论。

研究结果与分析

笔者在 2016 年 8 月 31 日到 2016 年 9 月 29 日，每个星期三和星期四进行教学实验。课程活动安排为前测、第一课时、第二课时、第三课时、和后测。以下是笔者教学实验的具体安排：

图表 1： 课堂教学时间时间，地点和课堂活

班级	时间	课堂活动	地点
VIII A	2016 年 9 月 1 日 星期四 (08.20-09.40)	前测	Bumi Khatulistiwa 初中学校
	2016 年 9 月 8 日 星期四 (08.20-09.40)	第一课时的教学内容（真，高，座，山，好，看，吃，玩，听，首，歌，爬，空，书）。	
	2016 年 9 月 15 日 星期四 (08.20-09.40)	第二课时的教学内容（狗，非，常，可，爱，聪，明，只，猫，鸟，喜，欢，它）。	
	2016 年 9 月 22 日 星期四 (08.20-09.40)	第三课时的教学内容（热，闹，草，绿，朋，友，湖，色，桥，人，忙，累，去）。	
	2016 年 9 月 29 日 星期四 (08.20-09.40)	后测	
VIII B	2016 年 8 月 31 日 星期三	前测	

(11.15-13.20)	
2016年9月7日 星期三 (11.15-13.20)	第一课时的教学内容（真，高，座，山，好，看，吃，玩，听，首，歌，爬，空，书）。
2016年9月14日 星期三 (11.15-13.20)	第二课时的教学内容（狗，非，常，可，爱，聪，明，只，猫，鸟，喜，欢，它）。
2016年9月21日 星期三 (11.15-13.20)	第三课时的教学内容（热，闹，草，绿，朋，友，湖，色，桥，人，忙，累，去）。
2016年9月28日 星期三 (11.15-13.20)	后测

课堂教学过程描述

1. 第一课时

笔者的第一个课时在 2016 年 9 月 8 日，上午 08:20 至 09:40 和 2016 年 9 月 7 日，中午 11:15 至 13:20 进行。首先教师点名，然后向学生打招呼。教师使用提问进行导入，目的是为了激发学生的学习兴趣，引起学生对新知识新内容的热烈探求。今天要学的新课是“我们真高兴啊”。教师拿糖果然后问学生“如果老师给你们糖果，觉得怎么样？高兴不高兴？”学生们很有精神地回答教师的问题说“高兴”。教师再问学生，“考试得了 100 分，高兴吗？”学生更有精神地说“高兴”。教师一边拿糖果一边跟学生说“如果你们好好学习，好好听老师讲课，老师会给你们糖果。考试的时候你们也会得到 100 分，是不是？”学生们一起说“是”。

导入结束后，教师开始带学生学新课。首先教师带学生一起读生词然后直接用印尼语跟学生解释生词的意思。学生理解了生词的意思之后，教师再让学生自己读生词，每个词读两遍。其次教师带学生一起读课文两遍，然后带领学生翻译课文。课文翻译完了之后，教师把要写的汉字写在白板上，一共有 14 个汉字就是：“真（zhēn）、高（gāo）、座（zuò）、山（shān）、好（hǎo）、看（kàn）、吃（chī）、玩（wán）、听（tīng）、首（shǒu）、歌（gē）、爬（pá）、空（kòng）、书（shū）”。为了帮助学生

认识汉字，教师在该汉字的下面写它的拼音。这样能让学生更容易认识汉字。教师带学生朗读白板上的字。然后让两个学生来读白板上的字，但是白板上的拼音被教师擦掉了，所以只有汉字，没有拼音了。当时有学生读错汉字，其他的学生们直接告诉他怎么读才对的。学生记住所有的汉字之后，教师给学生玩游戏，游戏分为两种：用卡片和汉字小贴纸。目的是为了帮助学生更深的记住汉字。

第一个游戏：教师把白板分成两部分，将来套汉字卡片分别贴在白板的两侧，每侧卡片的汉字都一样的但是排列顺序不同。然后教师将全班学生分成两组，每组各派一个学生到白板前做游戏。其次教师跟学生说游戏的规则。教师说一个汉字，两个学生在白板上迅速摘下该汉字的卡片，并大声说一遍。虽然规则说好了，但是还有学生不是根据规则来玩游戏。找到了该汉字的卡片时，学生应该摘下该汉字的卡片。但是有的学生他很快就会找到该汉字的卡片，不过没有摘下。比如：当老师说“爬”字的时候第一组的学生很快就找到了，但是他只是指该汉字的卡片。而且另一组的学生直接摘下该汉字的卡片。最先找对卡片并正确读出汉字的学生留在白板前，另一个学生回到座位。留在前面的学生带领全班朗读该汉字，然后回到座位。其次每组再各派一个学生到前面开始新一轮的活动。教师说一个字，两个在前面的学生完成任务，当时在座位的学生也是很热烈的

想告诉前面的学生放汉字卡片的位置。游戏结束后，积分最高的是第一组获胜。

第二个游戏：教师准备汉字小贴纸和一张纸。小贴纸上 有 14 个汉字，然后在另一张纸也有 14 个拼音。教师发给每个学生汉字小贴纸和一张纸。教师让学生根据在纸上的拼音，找它的汉字，然后贴在拼音的旁边。因为这次游戏是单独的，所以每个学生都要参与。学生们都很认真的做游戏。做完之后，学生交给教师看。教师负责计分，学生做的很不错，有 7 个学生都会贴的对。但是在“座”这个字，只有 12 个学生贴的对。甚至贴翻了的学生也有。最后，正确率最高的学生获胜。

2. 第二课时

作者的第一个课时在 2016 年 9 月 15 日，上午 08:20 至 09:40 和 2016 年 9 月 14 日，中午 11:15 至 13:20 进行。首先教师点名，然后向学生打招呼。教师使用提问进行导入，目的是为了激发学生的思维兴趣，引起学生对新知识新内容的热烈探求。今天要学的新课是“小狗非常可爱”。教师先问学生在他们家有没有养动物，但是没有学生回答老师的问题，因为学生不知道养动物是什么意思。所以教师直接用印尼语跟学生说养动物是 *memelihara hewan* 的意思。听了教师的说明，学生们一边举手一边说“我、我、我”。看学生们的反应，教师又问学生，他们家的动物可爱吗？因为“可爱”也是学生学新的生词，那么教师就告诉学生可爱是 *lucu* 的意思。学生们都回答教师的问题说“可爱”。教师再问学生“老师可爱吗？”学生一起喊到“不可爱”。教室里也充满了学生和教师的笑声。

导入结束后，教师开始带学生学新课。首先教师带学生一起读生词 然后直接用印尼语跟学生解释生词的意思。学生理解了生词的意思之后，教师再让学生自己读生词，每个词读两遍。其次教师带学生一起读课文两遍，然后带领学生翻译课文。课文翻译完了之后，教师把要写的汉字写在白板上，一共有 13 个汉字就是：“狗（*gǒu*）、非（*fēi*）、常（*cháng*）、可（*kě*）、爱（*ài*）、聪（*cōng*）、明

（*míng*）、只（*zhī*）、猫（*māo*）、鸟（*niǎo*）、喜（*xǐ*）、欢（*huān*）、它（*tā*）”。为了帮助学生认识汉字，教师在该汉字的下面写它的拼音。这样能让学生更容易认识汉字。教师带学生朗读白板上的字。然后教师让两个学生上来读白板上的字，但是白板上的拼音被教师擦掉了，所以只有汉字，没有拼音了。当时有学生读错汉字，其他的 学生直接告诉他怎么读才对。学生记住所有的汉字之后，教师给学生玩游戏，游戏分为两种：用 PPT 和汉字题板。目的是为了帮助学生更深的记住汉字。

第一个游戏：教师使用 PPT 带学生玩游戏，教师用 PPT 准备了 13 个汉字。教师将全班分为三个组。每组的学生排成一队，教师将纸条发给每队最后面的学生，纸上写了在 PPT 上汉字的拼音。然后教师说“开始”的时候各组最后面的学生打开纸条，默读并记住纸条上写的拼音，然后迅速用耳语讲纸条上的拼音专给本组的第一个学生。有的学生不是用耳语讲纸条上的拼音，而是用大声讲纸条上的拼音。所以最前面的学生不用再等他后面的学生给他耳语，他就会听到。当时教师直接中止游戏，然后开始新一轮的活动。传话结束后，每队最前面的学生，根据他们听到的音节，请在 PPT 上找它的汉字并在纸上写。在之前教师已经准备了把几张纸放在每队 最前面的学生。找到了汉字在 PPT 上的每队最前面的学生，请在纸上写然后举起纸上的答案给教师看。正确完成这个任务的学生为所在组得了一分。原来每队最前面的的学生到后面去，学生开始新一轮的活动。游戏结束后，积分最高的是第一组获胜。

第二个游戏：教师准备了汉字题板。教师发给每个学生一个汉字题板。汉字题板上面有 30 个汉字，题板旁边有 13 个拼音。因为这次游戏是单独的，所以每个学生都要参与。教师让学生根据拼音，找在题板上它的汉字。找到了汉字之后，请在汉字题板涂上一种颜色。学生们都很认真做游戏。这次游戏学生做的很不错，但是只有一个学生都会答对。在汉字题板教师

给几个汉字作为干扰性。所以有几个学生会答错。比如：有学生叫 Yohanes 把“爱”字成“受”字，还有 Faishal 把“非”字成“菲”和 Anggita 把“狗”字成“句”字。最后，正确率最高的学生获胜。

3. 第三课时

笔者的第一个课时在 2016 年 9 月 22 日，上午 08:20 至 09:40 和 2016 年 9 月 21 日，中午 11:15 至 13:20 进行。首先教师点名，然后向学生打招呼。教师使用提问进行导入，目的是为了激发学生的思维兴趣，引起学生对新知识新内容的热烈探求。今天要学的新课是“这个公园真热闹”。教师先给学生说明，公园是什么：教师用 Alun-alun kapuas 公园解释公园的意思。教师跟学生说“公园就是像 Alun-alun kapuas 那样的，有花、草、树、等等”。教师问学生，在坤甸他们去过了哪个公园，学生有的说 Alun-alun kapuas 有的说 Digulis。教师又问学生公园是不是很热闹，并解释热闹的意思是 ramai。学生一起回答教师的问题说“很热闹”。

导入结束后，教师开始带学生学新课。首先教师带学生一起读生词然后直接用印尼语跟学生解释生词的意思。学生理解了生词的意思之后，教师再让学生自己读生词，每个词读两遍。其次教师带学生一起读课文两遍，然后教师学生翻译课文。课文翻译完了之后，教师把要写的汉字写在白板上，一共有 13 个汉字就是：“热（rè）、闹（nào）、草（cǎo）、绿（lǜ）、朋（péng）、友（yǒu）、湖（hú）、色（sè）、桥（qiáo）、人（rén）、忙（máng）、累（lèi）、去（qù）”。为了帮助学生认识汉字，教师在该汉字的下面写它的拼音。这样能让学生更容易认识汉字。教师带学生朗读白板上的字。然后教师让两个学生上来读白板上的字，但是白板上的拼音被教师擦掉了，所以只有汉字，没有拼音了。当时有学生读错汉字，其他的学生直接告诉他读的是怎么读。学生记住所有的汉字之后，教师给学生玩游戏，这时教师用卡片带学生玩游戏。目的是为了帮助学生更深的记住汉字。

第一个游戏：首先教师把两个桌子放在教室前面，每个桌子上有汉字卡片。教师将全班学生分成两个组，每组的学生都站在桌子前面，做游戏。桌子上的汉字卡片都翻转了。当教师说一个汉字，每组的学生在桌子上找该汉字的卡片，最快能找到卡片的学生请举起该汉字卡片给教师看。该汉字卡片找到了之后，学生开始新一轮的活动。之前教师应该乱翻汉字卡片，使学生正直的玩游戏。玩游戏的时候学生都很积极，每组的学生都想为他们的组找对的该汉字的卡片。不管对或者错，反正他们都要玩儿。有一次当教师说“朋友”这个字，第一组的学生很自信的举起该汉字的卡片并给教师看。但是他们拿错的，他们拿的汉字卡片是“湖朋”字。然后第二组的学生赶紧找该汉字的卡片，不久他们也找到了汉字卡片，但是他们也是拿错了，他们拿的汉字卡片是“草朋”字。不只是那样，当教师说“人”这个字的时候第一组的一个学生，很快就找到了该汉字的卡片，不过她的组的学生们还是忙着找该汉字卡片。卡片总是找不到，因为卡片已经在他们同学的手上。当教师说，第一组找到了该汉字的卡片，他们才停止。然后找到了该汉字卡片的学生因为觉得很有趣而笑。游戏结束后，积分最高的是第一组获胜。

第二个游戏：教师准备汉字卡片，然后把汉字卡片分给每个学生。每个学生都收到今天学过了的汉字卡片，有十三个汉字卡片。学生把汉字卡片都放在桌子上，汉字卡片都翻开了也翻乱。使学生正直的玩游戏。教师说一个汉字，学生根据教师说出来的汉字找该汉字的卡片。在最快速度能找到汉字卡片的学生，举起相应汉字卡片。因为这次游戏是单独的，所以每个学生都要参与，要自己找该汉字卡片。这时候有一女个学生，每一轮活动中能在最快的速度找到该汉字的卡片。教师有点怀疑她。在新一轮的活动开始的时后教师发现她不诚实，她翻开了她的汉字卡片，不过没有翻乱它。怪不得她很快就找到该汉字的卡片。所以教师提醒她。最后，正确率最高的学生获胜。

前测结果统计与分析

笔者在2016年9月1日和2016年8月31日向Bumi Khatulistiwa 初中二年级A班和B班的学生进行前测。前测题一共有32道题，内容是学生学过的第一课和第二课。

前测题分成三个部分，第一部分是连接汉字和拼音、第二部分是填空，第三部分是相配汉字和拼音。前测目的是为了测试学生是否还记得学过的汉字。以下是前测试中统计分析结果：

图表 2：前测中第一个部分的正确率

第一部分		
No.	汉字	正确率
1	苹	50%
2	梨	50%
3	脚	40%
4	蓝	36.66%
5	兴	20%
6	今	46.66%
7	漂	16.66%
8	白	66.66%
9	旧	53.33%
10	风	60%
11	很	83.33%
12	云	40%

在这各部分学生的任务就是连接汉字和它的拼音。根据以上表格分析可以看出，学生最高掌握的汉字是对“很”字。学生对“很”字的正确率为83.33%。学生对“很”字比较熟悉，因为这个字常用的。所以学

生很掌握这个字。然后最低掌握的汉字是对“漂”字。学生对“漂”字的正确率为16.66%。笔者问了学生，为什么对“漂”字的正确率很低，大部分学生说因为这个字很难记，笔画很多，字看起来也很复杂。

图表 3：前测中第二个部分的正确率

第二部分		
No.	汉字	正确率
1	果	36.66%
2	长	40%
3	短	23.33%
4	女	60%
5	多	63.33%
6	男	33.33%

7	少	36.66%
8	新	36.66%
9	西	26.66%
10	大	76.66%

在这个部分学生的任务就是填空。根据以上表格分析可以看出，学生最高掌握的汉字是对“大”字。学生对“大”字的正确率为76.66%。学生认为这个字很简单，笔画也很少。所以学生很掌握这个字。然

后最低掌握的汉字是对“短”字。学生对“短”字正确率为23.33%。笔者问学生为什么对“短”字的正确率很低，大部分学生说因为这个字很难记，笔画很多，字看起来也很复杂。

图表 4：前测中第三个部分的正确率

第三部分		
No.	汉字	正确率
1	小	70%
2	头	23.33%
3	瓜	60%
4	气	6.66%
5	花	26.66%
6	天	50%
7	高	23.33%
8	水	50%
9	发	26.66%
10	亮	13.33%

在这个部分学生的任务是相配汉字和它的拼音。这个部分的错误率是最高的。可以看最高掌握的汉字是对“小”字，正确率为70%。原因还是一样的，笔画很简单，对学生们来说这个字不难记。然后最低掌

握的汉字是对“气”字。学生对“气”字正确率为6.66%。笔者问了学生，为什么对“气”字正确率很低，字的笔画不多，为什么还不掌握。大部分学生说他们不记住这个字。

后测结果统计与分析

经过了三个课时的游戏教学实验之后。为了了解实验的效果，笔者在2016年9月29日和2016年9月28日向Bumi Khatulistiwa初中二年级A班和B班的学生进行了后测。后测题一共有40个道题，内容是学生学过的第三课，第四课，和第五课。后测题与

前测题是相似的，就是分成第一个部分连接、第二部分填空，和第三部分相配汉字和拼音。后测目的是为了了解学生对使用游戏教学法效果如何。笔者想采取该校的及格分数作为标准75分。以下是后测中统计分析结果

图标 5：后测中第一个部分的正确率

第一部分		
No.	汉字	正确率
1	友	93.33%
2	它	86.66%
3	座	66.66%
4	好	93.33%
5	人	100%
6	桥	73.33%
7	鸟	96.66%
8	空	76.66%
9	色	66.66%
10	喜	63.33%
11	听	70%
12	看	80%
13	歌	76.66%
14	明	86.66%
15	狗	96.66%

在这各部分学生的任务就是连接汉字和它的拼音。根据以上表格分析可以看出，学生掌握情况好的的汉字是“人”（100%）、“鸟”（96.66%）、“狗”（96.66%）、“友”（93.33%）和“好”（93.33%）。学生们对这些字的正确率都是在90%以上。学生们对这些字会得到这么高是因为学生对这些字比较熟悉，笔画也很简单。对“友”和“人”字，这个字的笔画很简单，所以学生们很快就会记住这个字。对“好”字，这个字对他们来说很熟悉，很快也记住了。对“鸟”和“狗”

字，这个字的笔画有点难，但是因为是动物的名字，学生们也会掌握这个字。然后掌握不太好的汉字是“桥”（73.33%）、“听”（70%）、座（66.66%）、“色”（66.66%）、“喜”（63.33%）。学生们对“桥、座、喜”字正确率很低是因为学生们说汉字看起来很复杂，笔画也很多。对“听和色”的偏误原因是因为不是汉字很复杂，或者笔画很多，而学生们有时候忽略比较简单的汉字，所以没有好好地复习这些字。

图表 6：后测中第二个部分的正确率

第二部分		
No.	汉字	正确率
1	去	76.66%
2	山	100%
3	真	90%
4	非	96.66%
5	忙	80%

6	累	80%
7	可	90%
8	只	90%
9	猫	90%
10	朋	90%
11	湖	53.33%
12	热	83.33%
13	树	80%
14	草	73.33%
15	绿	73.33%

在这个部分学生的任务就是填空。根据以上表格分析可以看出，学生掌握情况好的的汉字是“山”（100%）和“非”（96.66%）字。“真、可、只、猫、朋”的正确率都是在90%。原因是字看起来很

简单，不难记，笔画也不多，还有是动物的名字。然后掌握不太好的汉字是“绿”（73.33%）、“草”（73.33%）和“湖”（53.33%）字。这些字的正确率很低，是因为字看起来很复杂，笔画也多。

图表 7：后测中第三个部分的正确率

第三部分		
No.	汉字	正确率
1	欢	76.66%
2	爱	86.66%
3	首	73.33%
4	高	90%
5	爬	93.33%
6	常	83.33%
7	玩	76.66%
8	吃	93.33%
9	闹	76.66%
10	聪	56.66%

在这各部分学生的任务就是连接汉字和它的拼音。根据以上表格分析可以看出，学生掌握情况好的的汉字是“爬”（93.33%）、“吃”（93.33%）“高”（90%）。学生对“爬、吃和高”字的正确率都是在90%以上。对学生们来说这个

字比较容易记。然后掌握不太好的汉字是“首”（73.33%）和“聪”（56.66%）字。学生们说“首”字很像“真”字，所以对这个字的题没有写答案，因为学生们说这个字是“真”字。对“聪”字，学生说这个字很复杂，笔画也很多。

前测与后测结果分析

笔者对Bumi Khatulistiwa初中二年级A班和B班学生的前测和后测的结果进行对

比。以下是前测与后测成绩的对比：

图表 8： 学生前后测成绩对比表

平均成绩	前测试	后测试	对比
第一部分	46.94%	80.21%	33.27%
第二部分	43.33%	83.10%	39.77%
第三部分	36.66%	81.33%	44.67%
总计	42.31%	81.54%	39.23%

根据上面的表，我们可以看出学生的前测与后测成绩对比结果是：学生前测的平均成绩是42.31%；而笔者使用游戏教学法之后，学生测试的平均成绩是81.54%。笔者采取该校的及格分数作为标准分，就是75分。根据该校的标准分使用游戏教学法之后，学生对后测试及格率为

80%。这 表明游戏教学法能够有效地以便学生很快能了解教学内容并记住汉字。不仅能够让学生掌握汉字。可见，使用游戏教学法能提高学生的学习兴趣，明显提高了学生的学习成绩。这是因为教师使用游戏教学，所以让学生比较容易记住汉字。

结语

通过进行测试和教学实验，笔者总结以下几个重点：（一）学生对游戏教学法的反映很好，虽然之前在 BUMI KHATULISTIWA 初中学校还没使用游戏教学法来教，但是通过测试可以看出使用游戏教学之后效果很好。使用游戏教学法能够让学生们更喜欢学习，又更精神地学习汉语。所以学生们对本课的反应非常很好、非常积极。这表示学生对游戏教学法的反应很好。课堂气氛更活跃，学生也更有信心。（二）笔者对学生的成绩结果分析之后，发现后测试成绩比前测试成绩高。我们可以看学生的前测与后测成绩对比，学生前测的平均成绩是 42.31%；而笔者使用游戏教学法之后，学生测试的平均成绩是 81.54%。笔者采取该校的及格分数作为标准分，就是 75 分。根据该校的标准分，使用了游戏教学法之后，学生对后测试及格率为 80%。这表示游戏 教学法能够有效地以便学生了解并记住汉字。

综上所述，在教学过程中使用游戏教学法有助于增强学生对汉字的记忆力。根据笔者课堂实践的结果，笔者提出建议：学习汉语首先要让学生对汉语有感兴趣。为了帮助学生更理解教学内容，教师们在

教学过程中尽量 不仅使用书本，而是也得使用游戏。笔者认为这样能有很好的学习效果。

参考文献

- 崔永华 2011 《对外汉语课堂教学技巧》，北京语言大学出版社。
- 韩鑫兴 2009 《试论游戏教学法在小学初中对外汉语教学中的应用》，东方师范大学硕士论文。
- 胡文华 2003 《汉字与对外汉字教学》，学林出版社。
- 匡小荣 2008 《海外华文教师培训教程》，北京师范大学出版集团。
- Victor Siye Bao 2010 《中文游戏大本营——课堂游戏100列》，北京大学出版社。
- 王斌 2011 《体育心理学》，华中师范大学出版社。
- 毋静雨 2015 《游戏教学法在对外汉语词汇教学的运用》，四川师范大学 硕士论文
- 徐子亮 2008 《对外汉语教学心理学》，华东师范大学出版社。
- 赵金铭 2013 《对外汉语教学概论》

